

(19) KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11) Publication number: 1020000012690 A
 (43) Date of publication of application: 06.03.2000

(21) Application number: 1019990058995

(22) Date of filing: 18.12.1999

(71) Applicant:

PARK, SEUNG HUN

(72) Inventor:

PARK, SEUNG HUN

(51) Int. Cl

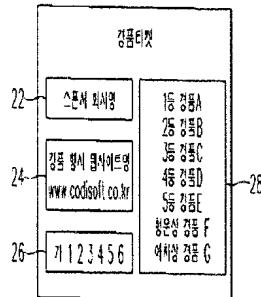
G06F 17/60

(54) GIFT AND ADVERTISEMENT WEB SITE USING INTERNET AND MANAGING METHOD THEREOF

(57) Abstract:

PURPOSE: A gift and advertisement web site using internet and managing method thereof are provided to induce a consumer to see an advertisement.

CONSTITUTION: The web site comprises an input page for inducing a consumer to input an alphanumeric gift information according to the alphanumeric gift information stated on a gift ticket using customers friendly mentality for a gift, a gift event page for checking whether the inputted alphanumeric information is won a prize and for awarding a prize, and an advertisement page for appearing an advertisement on a screen through the gift event.



COPYRIGHT 2000 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (19991218)

Notification date of refusal decision (00000000)

Final disposal of an application (rejection)

Date of final disposal of an application (20051221)

Patent registration number ()

Date of registration (00000000)

Number of opposition against the grant of a patent ()

Date of opposition against the grant of a patent (00000000)

Number of trial against decision to refuse (2004101001383)

Date of requesting trial against decision to refuse (20040326)

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.
G06F 17/60(조기공개)

(11) 공개번호 특2000-0012690
(43) 공개일자 2000년03월06일

(21) 출원번호	10-1999-0058995
(22) 출원일자	1999년12월18일
(71) 출원인	박승훈 충청북도 충주시 문화동 럭키아파트 104동 1404호
(72) 발명자	박승훈 충청북도 충주시 문화동 럭키아파트 104동 1404호
(74) 대리인	이영필, 권석홍, 이상용

卷之三

(54) 이더넷을 이용한 경품 및 광고 웹사이트 및 그 운영방법

三

三

مکالمہ

卷之三

도 1은 본 발명이 적용되는 하드웨어 환경을 설명하기 위한 개략도이다.

도 2a는 표면에 적용되는 경품티켓의 한 예를 도시한다.

도 가능. 또 말면에 적용되는 전품티켓의 다른 예를 도시한다.

도 가능할 예상되는 경품티켓의 또다른 예를 도시한다.

그 20. 브랜드의 바람직한 실시례에 의한 경쟁업체 웹사이트의 화면을 도시한다

드 2회 웨비나트의 다른 화면을 도시하다

도 5는 모 3의 접시하늘과 같은 그림을 그려
도 5는 모 만명의 비란진한 신사예에 의한 경풀

제작자: 풀무나(제작 대상: 보호의 성명)

한국의 주요 주제를 보면 다음과 같다.

10, 100	컴퓨터 본체,	20, 200	.모니터
30, 300	.키보드,	40, 400.	.마우스
50.	경품정보입력창,	60.	.경품정보입력확인창

2. 광고의 경쟁과 협동

2-1. 경쟁

2-1-1. 광고의 경쟁

본 발명은 인터넷을 이용한 경품 및 광고 웹사이트 및 그 운영방법에 관한 것으로, 특히 인터넷상에서 사용자들의 웹사이트 방문을 유도하기 위하여, 인터넷상에서 또는 비인터넷상에서 사람들에게 경품 티켓을 미리 나누어 주어, 경품티켓에 기재되어 있는 웹사이트를 방문하도록 유도하는, 인터넷을 이용한 경품 및 광고 웹사이트 및 그 운영방법에 관한 것이다.

광고주들은 소비자가 자기의 광고를 보고 자사 제품들이 많이 판매되도록 원할 것이다. 광고의 홍수 속에서 살고 있는 현대 사람들은 관심이 없는 광고에 대해서는 광고를 보는 시간도 아까워할 것이다. 또한, 광고주들은 광고를 통하여 소비자들에게 자기의 상품에 대한 정보를 보다 많이 제공하여 자사의 제품인지 도를 높힐으로써, 소비자가 타사의 경쟁상품보다는 자사의 상품을 선택하게 되기를 바랄 것이다.

그러나, 현대의 광고들은 신문이나 잡지 등의 활자매체 또는 TV나 라디오등의 전파매체를 통하여 불특정 다수에게 광고정보들을 쏟아붓기 때문에 광고비용도 엄청날 뿐만 아니라, 광고비용에 비해 그 광고효율이 떨어지는 문제점이 있다.

최근에는 인터넷상에서 광고를 하는 여러 가지 방법이 제안되었고 실제로 사용되고 있다. 그들의 한 예로는 웹사이트에 여러 가지 광고를 게재하여 놓고 웹사이트방문자가 원하는 광고를 클릭함으로써 광고 그 자체를 이용한 게임을 즐기면서 게이머가 광고를 무의식적으로 인지하게 하고 게이머가 게임을 성공한 경우에는 그에 대한 경품을 제공하거나 또는 전자화폐 또는 실제화폐로 지불하는 방법이 있다. 이러한 웹사이트는 광고주들이 광고를 실도록 하기 위해선 그 웹사이트가 많은 사람들에게 알려질 때까지 그 웹사이트를 알리기 위한 상당한 노력이 필요할 뿐만 아니라, 그 광고자체를 이용한 게임을 만드는 추가적인 노력이 요구된다.

또한, 인터넷상에서 어떤 게임을 무료로 제공하는 대신에, 게임을 시작하기 전에 또는 게임의 중간중간 광고를 삽입하여 시청하도록 하여, 게임을 즐기는 사람들에게만 광고효과를 주는 방법이 있다. 이 방법 역시 그 웹사이트를 널리 알리는 과정이 쉽지 않으며, 게임을 원치않는 사람들에게는 광고효과를 기대할 수 없는 단점이 있다.

또한, 인터넷상에서 웹사이트를 방문하는 사람에게 경품번호 또는 복권번호를 임의로 제공하거나 또는 방문자가 원하는 번호를 제공함과 동시에 웹사이트에 기재된 다양한 스폰서중의 한 광고아이콘을 클릭하면 광고가 나오면서 상기 경품추첨 또는 복권추첨 결과에 대해서 스폰서를 하도록 하는 방법이 있다. 이 방법 역시 그 웹사이트를 널리 알리는 과정이 어려우며, 방문자가 경품번호 또는 복권번호만을 부여받고 광고에 대해서는 그다지 관심을 갖지 않게 될 수도 있는 단점이 있다.

또한, 인터넷상에서 다양한 광고를 게재하여 놓은 웹사이트에서 광고를 클릭함으로써 광고시청에 대한 대가로 광고주가 웹사이트운영자에게 보상을 하고 광고를 클릭한 사람에게는 소정의 보상을 주는 광고방법도 제안되어 있으나, 이 방법 역시 그 웹사이트를 널리 알리는 과정이 어려우며, 실제 광고를 시청한 를 대한 허수를 파악하기가 어려웠으며, 자속적으로 사람들이 광고를 보도록 유도하는데에는 한계가 있다.

또한, 인터넷상의 광고전용 웹사이트에서 배너광고로 드로우엔드롭으로 게재하여 놓고 제3자가 자신의 홈페이지에 게재된 배너광고를 클릭하면 광고료를 정산하는 광고방법들이 있으나, 이 또한 그 웹사이트를 널리 알게 하기까지는 상당한 노력을 하여야 한다.

2-1-2. 광고의 경쟁

본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제는 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 미리 주어진 경품티켓에 제시된 웹사이트정보에 따라서 인터넷상에서 그 웹사이트로의 접속을 유도하고, 그 웹사이트의 외부에서 사전에 부여된 경품번호 및 문자에 따른 경품행사를 통하여 소비자들로 하여금 광고를 시청케 하는 경품 및 광고 웹사이트를 제공하는 데 그 목적이 있다.

본 발명이 이루고자 하는 다른 기술적 과제는 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 미리 주어진 경품티켓에 제시된 웹사이트정보에 따라서 인터넷상에서 그 웹사이트로의 접속을 유도하고, 그 웹사이트에서 주어지는 경품번호 및 문자에 따른 경품행사를 통하여 소비자들로 하여금 광고를 시청케 하는 경품 및 광고 웹사이트를 제공하는 데 그 목적이 있다.

또한, 본 발명이 이루고자 하는 또 다른 기술적 과제는 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 미리 주어진 경품티켓에 제시된 웹사이트정보에 따라서 인터넷상에서 그 웹사이트로의 접속을 유도하고, 그 웹사이트의 외부에서 사전에 부여된 경품번호 및 문자에 따른 경품행사를 통하여 소비자들로 하여금 광고를 시청케 하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법을 제공하는 데 그 목적이 있다.

본 발명이 이루고자 하는 또 다른 기술적 과제는 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 미리 주어진 경품티켓에 제시된 웹사이트정보에 따라서 인터넷상에서 그 웹사이트로의 접속을 유도하고, 그 웹사이트에서 주어지는 경품번호 및 문자에 따른 경품행사를 통하여 소비자들로 하여금 광고를 시청케 하는

경품 및 광고 웹사이트 운영방법을 제공하는 데 그 목적이 있다.

2. 경품 및 광고 웹사이트 운영방법

본 발명은 상기한 기술적 과제를 달성하기 위하여, 본 발명의 일 형태에 의하면, 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 소비자들에게 미리 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 경품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보에 따라서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보를 입력하도록 유도하는 입력페이지; 그 입력된 알파뉴매릭 경품정보가 당첨되었는지를 확인하여 시상하는 경품행사페이지; 및 그 경품행사를 통하여 화면에 게재되는 광고페이지를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트를 제공한다.

본 발명은 상기한 기술적 과제를 달성하기 위하여, 본 발명의 다른 형태에 의하면, 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 소비자들에게 미리 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 그 웹사이트에서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보를 선택하여 그 선택된 경품정보를 입력할 수 있도록 유도하는 입력페이지; 그 입력된 알파뉴매릭 경품정보에 의해 소정의 추첨알고리즘을 통하여 추첨하는 단계; 및 그 경품행사를 통하여 화면에 게재되는 광고페이지를 당첨되었는지를 확인하여 시상하는 경품행사페이지; 및 그 경품행사를 통하여 화면에 게재되는 광고페이지를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트를 제공한다.

본 발명은 상기한 기술적 과제를 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 형태에 의하면, (a) 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 경품티켓을 소비자들에게 미리 배포하는 단계; (b) 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 단계; (c) 경품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보를 그 웹사이트의 소정의 입력창에 입력하는 단계; (d) 입력된 알파뉴매릭 경품정보에 의해 소정의 추첨알고리즘을 통하여 추첨하는 단계; 및 (e) 상기 단계 (c)의 수행 후 또는 상기 단계 (d)의 경품추첨하는 동안 또는 추첨 후에 상품광고를 표시하는 단계;를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법을 제공한다.

본 발명은 상기한 기술적 과제를 달성하기 위하여, 본 발명의 또 다른 형태에 의하면, (a) 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 경품티켓을 소비자들에게 미리 배포하는 단계; (b) 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 단계; (c) 소비자가 그 웹사이트에서 선택한 알파뉴매릭 경품정보를 입력하여 소정의 추첨알고리즘에 의거 경품추첨행사를 하는 단계; (d) 상기 단계 (c)의 상기 경품추첨하는 동안 또는 추첨 후에 상품광고를 표시하는 단계;를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법을 제공한다.

비람직하기로는 상기 경품티켓은 비인터넷상에서 전단 또는 상품포장지와 같은 하드웨어적인 활자매체를 통하여 배포되거나, 인터넷상에서 소프트웨어적인 전자메일 또는 상기 웹사이트상의 등록정보로서 제공됨을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 경품티켓에 기재된 웹사이트정보는 적어도 하나의 월드와이드웹 디렉토리 정보를 포함함을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 경품티켓에는 웹사이트 정보 미외에 상품정보 및/또는 경품정보를 포함함을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 웹사이트에서 선택하는 알파뉴매릭 경품정보는 1번의 웹사이트 방문시 1번에 전체로써 주어지거나, 웹사이트 1회 방문시마다 부분적으로 주어져 연속적으로 소정 횟수 이상 방문할 경우에 경전체 경품정보가 주어지거나, 매일 1회에 한하여 경품정보를 주어 연속적으로 방문하는 경우에만 전체 경품정보가 주어지도록 함을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 추첨을 하는 동안 또는 추첨 후에 제시되는 상품광고 도중에 상품에 대한 퀴즈를 진행하는 단계; 및 그 퀴즈응모 결과에 따라서 경품을 추가하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 경품을 우송받기 위하여, 상기 경품 및 광고 웹사이트 및/또는 광고 스폰서의 홈페이지와 같은 웹사이트에 등록된 아이디를 갖고 있지 않은 상태로 경품에 참여하는 자가 본인의 아이디를 포함하는 인적사항 및 연락사항을 등록하는 단계를 더 포함함을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 경품 및 광고 웹사이트는 광고 스폰서의 홈페이지와 같은 웹사이트가 링크되어 있어 그 웹사이트를 클릭함으로써 그 웹사이트에 쉽게 접근 가능하도록 함을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 경품 및 광고 웹사이트에는 적어도 하나의 광고 스폰서의 광고를 싣고 있음을 특징으로 한다.

비람직하기로는 상기 소정의 추첨알고리즘은 입력된 알파뉴매릭 경품정보를 웹사이트가 접속된 서버상에서 동작되는 랜덤 번호/문자발생기를 통하여 발생된 알파뉴매릭 경품정보와 비교하여 추첨함을 특징으로 한다.

이로써, 본 발명은 광고주들이 보다 효율적인 광고를 할 수 있는 효과가 있으며, 소비자들이 광고주의 후원에 의하여 광고를 통하여 경품을 얻을 수도 있고 경품을 받을 수도 있는 효과도 있다.

미하, 첨부된 도면들을 참조하여, 본 발명의 바람직한 실시예들에 의한 인터넷을 이용한 경품 및 광고 웹사이트 및 그 운영방법의 구성 및 동작에 대해서 보다 상세히 설명하기로 한다.

도 1은 본 발명이 적용되는 하드웨어 환경을 설명하기 위한 개략도이다. 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 경품 및 광고 웹사이트 및 웹사이트 운영방법은 인터넷(500)상에서 동작되는 것으로, 일반적인 컴퓨터의 경품 및 광고 웹사이트 및 웹사이트 운영방법은 인터넷(500)상에서 동작되는 것으로, 일반적인 컴퓨터(100), 모니터(200), 키보드(300), 마우스(400)등으로 이루어진 서버 PC시스템에서 공급되는 웹사이트에 접속하는 일반적인 컴퓨터본체(10), 모니터(20), 키보드(30), 마우스(40)등으로 이루어진 단말PC시스템들 사이에서, 각 단말PC에서 접속한 웹사이트에서 제공하는 경품행사 및 광고행위에 참여함으로써 시작된다. 도 1에 도시한 바와 같이, 단말컴퓨터를 통해 접속된 웹사이트가 모니터(20)의 화면에 디스플레이된다. 또한 그 웹사이트화면에는 경품행사에 참여할 수 있도록 경품정보입력창(50) 및 그 입력

확인창(60)을 포함하게 된다.

본 불명의 일 형태에 의하면, 소비자들의 품티켓을 배포하여 그 경품티켓에 기재된 웹사이트를 통해/또는 경품정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에 경품행사에 참여하면서 광고 스폰서의 광고를 시청하도록 하는 것이다.

도 2a 내지 도 2c는 본 발명에 적용되는 경품티켓의 예들을 도시하는 것으로, 상기 경품티켓은 비인터넷 상에서 도 2a에 도시한 바와 같이 전단의 형태로 배포될 수 있다. 도 2a에서 경품티켓에는 광고 스폰서의 회사명(22), 경품행사 웹사이트명(24), 경품정보(26), 및 경품안내(28)가 활자로 인쇄되어 있다. 또한, 상기 경품티켓은 도 2b에 도시한 바와 같이 상품포장지(230)에 하드웨어적인 활자체로 표시되어 상품을 구매하는 소비자에게 배포될 수도 있다. 도 2b의 상품포장지(230)에는 경품정보(240)를 포함하게 된다. 또한, 도 2c에서와 같이, 경품티켓이 상품포장지(230)의 내부에 도 2a에 도시한 바와 같은 경품티켓(250)의 형태로 담겨져 소비자에게 전달될 수 있다.

또한, 도면에는 도시하지 않았지만, 본 발명에 적용되는 경품티켓은 인터넷상에서 소프트웨어적인 전자메일 또는 상기 웹사이트상의 등을 정보로서 제공될 수 있다. 이렇게 인터넷상에서 전자메일 또는 웹사이트 등록정보를 통하여 제공된 경품티켓은 단말기에서 출력되어 경품티켓에 제시된 내용에 따라서 경품행사 및 광고시청을 하도록 유도한다.

상술한 경품티켓에 기재되는 웹사이트 정보는 적어도 하나의 월드와이드웹 디렉토리 정보를 포함한다. 따라서 해당 경품티켓을 이용하여 적어도 하나 이상의 경품 및 광고 웹사이트를 접속하도록 한다.

도 3은 본 발명의 바람직한 실시예에 의한 경품 및 광고 웹사이트의 화면을 도시한다. 도 3에서와 같이, 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 소비자들에게 미리 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트 정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 그 액세스된 웹사이트에는 웹사이트특유의 읽을거리, 볼거리 및 방문할 거리등이 제시되고 있지만, 본 발명에서는 경품행사와 관련하여, 경품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보에 따라서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보(36)를 입력하도록 유도하는 입력페이지를 포함하고 있다. 또한, 경품행사와 관련된 페이지로서 그 입력된 알파뉴매릭 경품정보가 당첨되었는지를 확인하고 시상하는 경품행사페이지(미도시)가 포함되는 것이 바람직하다. 경품행사페이지에서는 경품안내도하고 경품당첨자의 발표도 할 수 있다.

도 40에 도시한 바와 같이, 본 발명의 경품 및 광고 웹사이트에는 그 경품행사의 전 및/또는 후에 화면에 게재되는 광고페이지(45)를 포함한다. 이 광고페이지(45)에는 경품스폰서의 광고가 제시되며, 광고 중에 퀴즈(47)를 제공하여 경품을 추가할 수도 있어 소비자의 경품행사에 더욱 밀접하게 참여하도록 유도할 수 있다.

본 발명의 다른 형태에 의하면, 도면으로는 도시하지 않았지만, 본 발명에서는 소비자들에게 미리 배포된 결제티켓에는 웹사이트정보만을 기재하고, 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 그 웹사이트에서 소비자가 알파뉴미릭 결제정보를 선택하여 입력하도록 할 수도 있다. 그 예로써, 웹사이트에서 선택하는 알파뉴미릭 결제정보는 1번의 웹사이트 방문시 전체의 경품정보를 주거나, 웹사이트 1회 방문시마다 부분적으로 주어져 연속적으로 소정 횟수 이상 방문할 경우 전체 경품정보가 주어지거나, 매 방문시마다 부분적으로 주어져 연속적으로 방송하는 경우에만 전체 경품정보가 주어지도록 할 수도 있고 1회에 한하여 결제정보를 주며 연속적으로 방송하는 경우에만 전체 경품정보가 주어지도록 할 수도 있다. 이러한 경품정보를 인터넷상의 웹사이트에서 주는 방법은 당업자들의 설계에 따라서 수많은 변형이 가능하나, 본 발명에서는 경품정보를 전체적으로 또는 부분적으로 나누어 주는 것을 아이디어로 보호받고자 하는 것이며, 특히 부분적으로 나누어 경품정보를 주는 경우에는 주어진 경품정보들이 하루도 거르지 않고 희득에 보다 주의를 기울이게 할 것으로 고려되는 경우에만 유포하도록 함으로써 경품정보의 희득에 있다.

본 발명은 상술한 바와 같은 웹사이트에서 동작하는 것으로, 본 발명의 웹사이트 운영방법으로는 소비자가 웹사이트에 접속하기 전에, 우선 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 경품티켓을 소비자를 본에게 미리 배포하는 단계를 포함한다. 이를 도 5를 참조하여 보다 상세히 설명하기로 한다. 도 5는 본 발명의 바람직한 실시예에 의한 경품 및 광고 운영 방법이 인터넷상에서 수행되는 것을 도시한 플로우차트도이다.

도 5에 도시한 바와 같이, 본 발명의 웹사이트 운영방법은 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따
라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 단계(500)를 거쳐, 그 접속된 웹사이트에서 경
품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보를 그 웹사이트의 소정의 입력창에 입력한다(510). 그 다음 일
정을 된 알파뉴매릭 경품정보에 의해 소정의 추첨알고리즘을 통하여 추첨한다(520). 여기서, 본 발명에 적용
되는 추첨알고리즘은 다양하게 적용될 수 있으나, 인터넷상에서 자동으로 추첨되는 방법의 일례로 써
는 웹사이트가 접속된 서버상에서 동작되는 랜덤알파뉴매릭 경품정보 발생기(일종의 난수발생기)를 통하여
발생된 알파뉴매릭 당첨정보와 상기 입력된 알파뉴매릭 경품정보와 비교함으로써 이루어지도록 할 수도
있다. 또한, 본 발명의 다른 추첨방법은 시중의 복권번호와 연계하여 각 입력된 경품정보를 복권번호와
비교하여 당첨여부를 확인하는 방법인 있다. 이 경우에는 경품정보를 입력한 후 거의 즉시 당첨여부를
알 수 있으며, 복권의 발표 후에만 결정되기 때문에 당첨결과를 복권당첨발표에 맞추어 웹사이트를 통
해 발표하는 페이지가 필요하게 된다.

본 발명에서는 경품 추첨하는 동안 또는 추첨 후에 상품광고를 표시하도록 할 수 있으나, 도 5에서는 경품 추첨이 이루어지면서 광고방송을 수행한다(530). 광고방송 중에는 도 4를 참조하여 설명한 것처럼 퀴즈를 내는 단계 및 퀴즈에 대한 시상을 하는 단계를 더 포함할 수도 있다. 어하튼 추첨결과는 단계 540에 서 발표되며, 경품에 대한 시상품을 무상화하기 위한 절차로서 상기 경품 및 광고 웹사이트 및/또는 광고 스크린의 홀페인저와 같은 웹사이트에 등록된 아이디를 갖고 있지 않은 상태로 경품에 참여하는 자는 본 인의 아이디를 포함하는 인적사항 및 연락사항을 등록하는 단계를 더 포함한다(550). 이로써, 본 발명은 축제에서는 당첨된 자에게 시상품을 밀수함으로써(560) 경품행사를 증료한다.

본 발명에서는 도면으로는 도시하지 않았지만, 소비자들에게 미리 배포

된 경품티켓에는 웹사이트 정보만을 기재하고, 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 그 웹사이트내에서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보를 선택하여 웹사이트에 입력시키도록 할 수도 있다. 이때도 마찬가지로 입력된 경품정보는 상술한 추첨알고리즘을 통하여 당첨여부를 결정할 수 있다.

불법적 조작

상술한 바와 같이, 본 발명의 경품 및 광고 웹사이트 및 그 운영방법을 이용하여, 경품티켓을 통한 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 광고주는 광고주대로 광고 효과를 높일 수 있고, 사용자는 사용자대로 광고시청대가로 경품을 받을 기회를 가지게 하여 광고정보에 가까워지는 효과가 있다.

(3) 청구항의 설명

청구항 1

경품 및 광고를 제공하는 웹사이트에 있어서,

소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 소비자들에게 미리 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 경품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보에 따라서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보를 입력하도록 유도하는 입력페이지;

그 입력된 알파뉴매릭 경품정보가 당첨되었는지를 확인하여 시상하는 경품행사페이지; 및

그 경품행사를 통하여 화면에 게재되는 광고페이지를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트.

청구항 2

경품 및 광고를 제공하는 웹사이트에 있어서,

소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여, 소비자들에게 미리 배포된 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 경우, 그 웹사이트에서 소비자가 알파뉴매릭 경품정보를 선택하여 그 선택된 경품정보를 입력할 수 있도록 유도하는 입력페이지;

그 입력된 알파뉴매릭 경품정보가 당첨되었는지를 확인하여 시상하는 경품행사페이지; 및

그 경품행사를 통하여 화면에 게재되는 광고페이지를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트.

청구항 3

제1항 또는 제2항에 있어서, 상기 경품티켓은 비인터넷상에서 전단 또는 상품포장지와 같은 하드웨어적인 물자매체를 통하여 배포되거나, 인터넷상에서 소프트웨어적인 전자메일 또는 상기 웹사이트상의 등록정보로서 제공될을 특징으로 하는 경품 및 광고 웹사이트.

청구항 4

경품 및 광고를 제공하는 웹사이트의 운영방법에 있어서,

(a) 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 경품티켓을 소비자들에게 미리 배포하는 단계;

(b) 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 단계;

(c) 경품티켓에 기재된 알파뉴매릭 경품정보를 그 웹사이트의 소정의 입력창에 입력하는 단계;

(d) 입력된 알파뉴매릭 경품정보에 의해 소정의 추첨알고리즘을 통하여 추첨하는 단계; 및

(e) 상기 단계 (c)의 수행 후 또는 상기 단계 (d)의 경품추첨하는 동안 또는 추첨 후에 상품광고를 표시하는 단계;를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법.

청구항 5

경품 및 광고를 제공하는 웹사이트의 운영방법에 있어서,

(a) 소비자들의 경품에 대한 우호적인 심리를 이용하여 경품티켓을 소비자들에게 미리 배포하는 단계;

(b) 경품티켓에 기재된 웹사이트정보에 따라서 소비자들이 인터넷상에서 그 웹사이트에 액세스하는 단계;

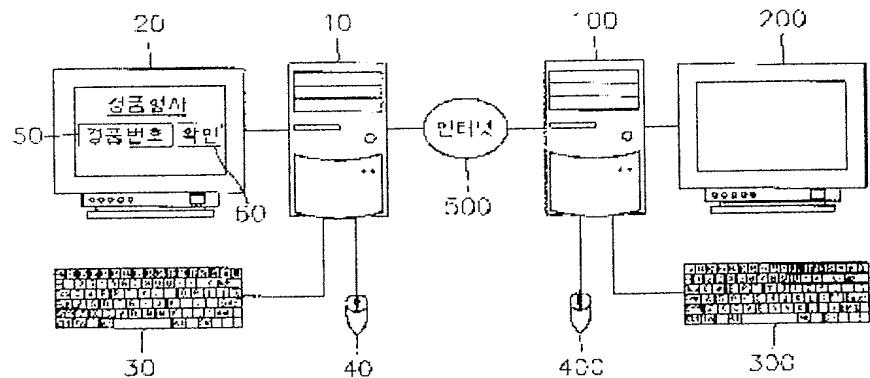
(c) 소비자가 그 웹사이트에서 선택한 알파뉴매릭 경품정보를 입력하여 소정의 추첨알고리즘에 의거 경품추첨행사를 하는 단계; 및

(d) 상기 단계 (c)의 상기 경품추첨하는 동안 또는 추첨 후에 상품광고를 표시하는 단계;를 포함하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법.

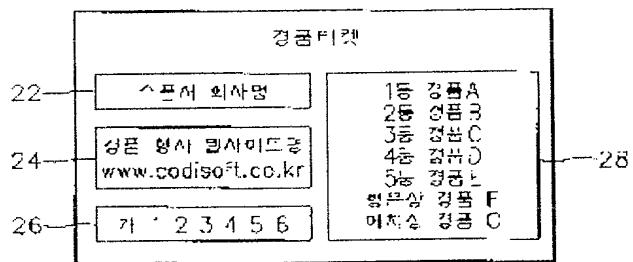
청구항 6

제4항 또는 제5항에 있어서, 상기 경품티켓은 비인터넷상에서 전단 또는 상품포장지와 같은 하드웨어적인 물자매체를 통하여 배포되거나, 인터넷상에서 소프트웨어적인 전자메일 또는 상기 웹사이트상의 등록정보로서 제공될을 특징으로 하는 경품 및 광고 웹사이트 운영방법

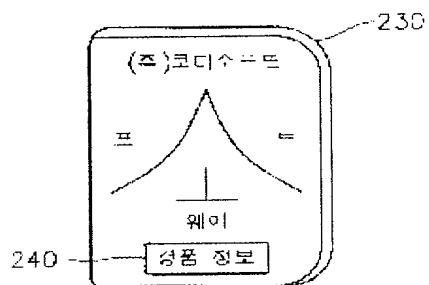
도면 2

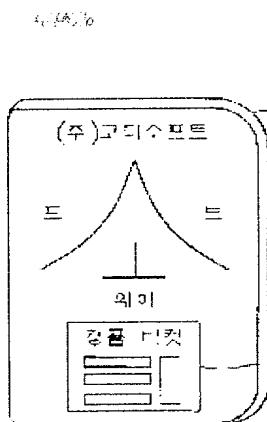


도면 2a



도면 2b





230

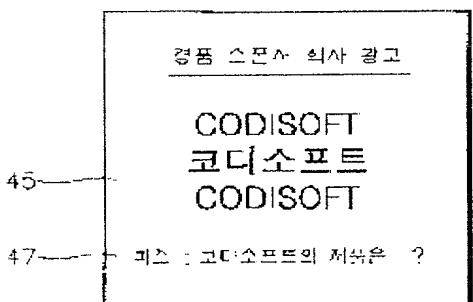
-250

4-183

36--

확인

4-184



45--

47--

5-2-6

